



# Farming-Simulator



 **GIANTS**  
SOFTWARE

**FOCUS**  
HOME INTERACTIVE

**! OSTRZEŻENIE** Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z ważnymi informacjami na temat bezpieczeństwa i zdrowia w instrukcji obsługi konsoli Xbox 360®, podręczniku obsługi sensora Xbox 360 Kinect® oraz podręcznikach dotyczących akcesoriów. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

#### Wpływ na twoje zdrowie: Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji. Symptomy mogą być różne, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji, utrata świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu. **Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.** Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków można ograniczyć, poprzez siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia. W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

## SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE .....	4
MENU GŁÓWNE .....	4
ROZPOCZĘCIE NOWEJ GRY .....	5
ZAPIS/WCZYTYWANIE .....	5
STEROWANIE .....	6
KOMPUTER PRZENOŚNY .....	7
INTERFEJS I SYSTEM GRY .....	7
KARIERA .....	9
ZARABIANIE PIENIĘDZY .....	10
MASZYNY I URZĄDZENIA .....	12
ZARZĄDZANIE ZWIERZĘTAMI .....	15
WSKAZÓWKI .....	17
PORADY .....	17
MAPY .....	18
GWARANCJA .....	22
POMOC TECHNICZNA .....	22
TWÓRCY .....	23

**Uwaga:** informacje zawarte w tej instrukcji były prawidłowe w momencie druku, lecz pewne niewielkie zmiany mogły zostać wprowadzone w późniejszej fazie produkcji. Zdjęcia zawarte w tej instrukcji pochodzą z angielskiej wersji gry.



## WPROWADZENIE

Witamy w **Farming Simulator**. Ta instrukcja ma na celu pomóc ci postawić pierwsze kroki w świecie wielkich możliwości. Zdobądź niezbędne informacje o zbiorach, zwierzętach, nawozach i maszynach.

Poradnik ten nie zawiera jednak wszystkich informacji; doświadczenie wciąż jest najlepszym nauczycielem w **Farming Simulator**. Spróbuj!

## MENU GŁÓWNE

Po uruchomieniu **Farming Simulator**, znajdziesz się w głównym menu gry, gdzie będziesz mógł wybrać następujące opcje:




### KARIERA

Główna część gry. W tym trybie masz pełną swobodę, jeśli chodzi o wybór rodzaju prac, jakie chcesz wykonywać, oraz sposobu rozwoju swojej farmy.

### SAMOU CZKI

Samouczki mają na celu zapoznanie nowych graczy z podstawowymi mechanizmami rozgrywki.

Po wciśnięciu przycisku  w trakcie samouczka wyświetli się lista zadań, które trzeba wykonać.

### OŚIĄGNIĘCIA

Tu możesz sprawdzić nagrody, które udało ci się odblokować.

### XBOX GAMES STORE

Gdy zajrzysz do Xbox® LIVE Marketplace, możesz przeglądać i zakupić dodatkową zawartość do gry.

### AUTORZY

Dowiedz się, kto pracował nad grą.

## ROZPOCZĘCIE NOWEJ GRY

Sugerujemy rozegranie samouczków przed rozpoczęciem kariery. Pomogą ci one w zapoznaniu się z rozgrywką i różnymi rodzajami maszyn.

Aby rozpocząć nową grę:

1. Wybierz tryb kariery w głównym menu.
  2. Następnie wybierz urządzenie magazynujące (dysk twardy, karta pamięci lub pamięć USB).
  3. Z listy wybierz miejsce, w którym chcesz zapisać postęp.
  4. Następnie otrzymasz możliwość wyboru poziomu trudności (łatwy, normalny lub wysoki). Przy każdym z nich znajduje się opis.
  5. Na koniec wybierz mapę, na której chcesz grać: Hagenstedt lub Wzgórza Westbridge.
- Jeżeli po rozpoczęciu gry na pierwszej mapie postanowisz zagrać na drugiej, powtórz wszystkie kroki od początku; wybierz mapę oraz puste miejsce na zapis gry.
6. Rozpoczniesz grę z kilkoma polami i niewielką liczbą pojazdów.

**Uwaga:** jeżeli wybierzesz mapę Hagenstedt po raz pierwszy, po wczytaniu gra zaproponuje ci pokazanie mapy oraz wyjaśnienie podstawowych zasad gry.

## ZAPIS/WCZYTYWANIE

Farming Simulator pozwala ci w dowolnym momencie zapisać postęp (**wciśnij  by zatrzymać grę, a następnie  by ją zapisać**).

**Uwaga:** gra nie posiada funkcji automatycznego zapisu. Z tego powodu zaleca się częste zapisywanie stanu gry.

Gdy gra zostanie zapisana, możesz ją wznowić, korzystając z opcji **Główne menu > Kariera > Wybierz grę**.

## STEROWANIE

### NA PIECHOTĘ



### W MASZYNIE



Niektóre maszyny mają kilka drugorzędnych funkcji. By je wyświetlić, wciśnij i przytrzymaj LB lub RB.

LB + A B X Y Dodatkowe sterowanie sprzętem

RB + A B Y Dodatkowe sterowanie maszyną

Ładowacze czołowe działają inaczej. Poruszanie ramionami i sprzętem odbywa się za pomocą RB + R lub LB + R.

## KOMPUTER PRZENOŚNY



Posiadasz komputer przenośny, z którego możesz skorzystać, wciskając . Wciśnij przycisk kilka razy, by zmienić kategorię.

Gdy jesteś w menu „Mapa” komputera przenośnego, wciśnij LB + L aby przełączać się między 3 stopniami przybliżenia.

Gdy znajdujesz się w innych menu komputera przenośnego, LB + L służą do przewijania różnych stron z informacjami.

## INTERFEJS I SYSTEM GRY

### INTERFEJS GRY



1. Ekran sterowania: pokazuje czynności, które możesz wykonać.

2. Komputer przenośny

3. a. Pora dnia

b. Skala czasu: możesz zmienić tę wartość, by przyspieszyć grę, za pomocą menu opcji.

c. Wskaźnik cyklu dnia i nocy

4. Konto bankowe: pokazuje sumę posiadanych przez ciebie pieniędzy.

### SKLEP

Na północ od twojej farmy znajduje się sklep, w którym możesz kupować maszyny, sprzęt i zwierzęta.

Możesz uzyskać do niego dostęp w dowolnym momencie, wciskając Y. Jednak musisz się tam udać, by odebrać zakupy.



## SYSTEM MIEJSC

W Farming Simulator posiadasz 120 miejsc, w których możesz przechowywać zakupiony sprzęt.

Im większy przedmiot, tym więcej miejsc zużyje na przechowanie.

**Uwaga:** gdy zaczniesz nową karierę, kilka miejsc będzie już zajętych, ponieważ będziesz posiadać parę maszyn.

## Kupowanie nowego sprzętu.

Pierwszy zakup każdego typu sprzętu zajmuje dodatkowe miejsca (zwane „podstawą”).

Gdy kupisz więcej sztuk sprzętu danego typu, nie musisz duplikować tych „podstawowych” miejsc.

## Zwalnianie miejsc

Gdy sprzedasz maszynę, zwolnisz wszystkie zajmowane przez nią miejsca.

## INTERFEJS SKLEPU



- a. Liczba dostępnych miejsc.
- b. Kategorie sprzętu: przełączaj się między różnymi kategoriami sprzętu za pomocą **LB** i **RB**.
2. Sprzęt dostępny w wybranej kategorii: użyj **🕒** lub **🔍** aby przewijać listę dostępnych produktów.
3. Dane sprzętu.
  - a. Liczba miejsc zajętych przez maszynę w przypadku zakupu.
  - b. Podstawa: dodatkowy koszt wliczany wyłącznie w przypadku zakupu pierwszego sprzętu z tej kategorii.
4. Koszt sprzętu.
5. Cena sprzedaży

## WYPRZEDAŻE

Od czasu do czasu sklep oferuje tymczasowe wyprzedaże konkretnego sprzętu. Otrzymasz wiadomość, by mieć gwarancję, że ich nie przegapisz.

## MENU PAUZY

Dostęp do menu pauzy można uzyskać, wciskając **START**. Znajduje się tam kilka opcji.

- **Sterowanie:** wyświetla sterowanie.
- **Widok mapy:** posiada różne tryby wyświetlania, pokazując, co gdzie rośnie oraz stan twoich pól. Możesz się między nimi przełączać za pomocą **🔄**.
- **Wybór maszyny:** wyświetla mapę, która pokazuje położenie całego twojego sprzętu. Jeżeli chcesz, możesz przenieść maszynę w pobliże farmy za pomocą **📍** lub wsiąść do wybranej maszyny, wciskając **A**.
- **Ustawienia:** tu możesz dostosować kilka ustawień takich jak skala czasu, częstotliwość misji oraz wyświetlanie pomocy na mapie.

## KARIERA

### PIERWSZE KROKI W ŚWIECIE GRY

To główna część gry. Zarządzasz własną farmą i możesz ją rozwijać w dowolny sposób.



Na początku gry możesz wejść w obracające się znaki zapytania, by uzyskać informacje o rozgrywce związane z twoim aktualnym położeniem. Możesz także skorzystać z budek telefonicznych, by otrzymać kolejne wskazówki.

### SILOSY

Na twojej farmie znajduje się kilka silosów, w których możesz tymczasowo przechowywać swoje zbiory. Każdy silos jest oznaczony symbolem ziarna, które przechowuje. Aby przechować zbiory w silosie, musisz wyładować wypełnioną wywrotkę do dołu znajdującego się koło silosu. Gdy przyczepa znajdzie się w odpowiedniej pozycji, pojawi się zielona ikona informująca, że można wyładować wywrotkę.

Aby załadować wywrotkę, musisz podjechać nią pod silos z danym typem ziarna. Rura otworzy się automatycznie, gdy tylko prawidłowo się ustawisz.

Ziemniaki i buraki cukrowe są w osobnym budynku, który mieści się obok silosów. Za budynkiem znajdują się dwa pasy transmisyjne, które umożliwiają wypełnienie przyczepy.

### ZAKUP PÓL




Aby pracować na polu, najpierw musisz je kupić. Każde pole, które nie należy do ciebie, posiada obracający się na środku symbol zakupu. Jeżeli go aktywujesz, pojawiają się informacje o polu (powierzchnia i cena) i otrzymasz możliwość kupna.

Symbol zakupu każdego pola znajduje się w tym samym miejscu, w którym widnieje jego numer na mapie w komputerze przenośnym. Pola, które należą do ciebie, są oznaczone zielonymi cyframi na mapie.

Co jakiś czas pola są wystawiane na aukcję. Daje ci to szansę kupna pola za znacznie niższą cenę, jeśli nikt cię nie przebijie w chwili zakończenia aukcji. Jeżeli nie chcesz składać oferty podczas aukcji, zawsze możesz kupić pole później w standardowej cenie.

## ZATRUDNIENIE PRACOWNIKA

Możesz zatrudnić pracownika, który pomoże ci w pracy na polu. Będzie ci pomagał przy specyficznych zadaniach – na przykład przy zbiorach.

Wcisnąc  możesz mu kazać pracować lub zatrzymać się – tak często, jak tylko chcesz. Pamiętaj, że za pracę trzeba płacić, więc za każdym razem, gdy zatrudnisz pracownika, będzie cię to kosztować.

## ZARABIANIE PIENIĘDZY

### SPRZEDAŻ ZBIORÓW

Aby zarabiać pieniądze, musisz hodować rośliny i dostarczać zbiory do jednej ze stacji wylądowczych. Ceny różnych ziaren ciągle się zmieniają, a nie każda stacja przyjmie wszystkie z nich i zapłaci tyle samo. Skorzystaj z komputera podręcznego, by sprawdzić aktualne ceny.

### SPRZEDAŻ PRODUKTÓW POCHODZENIA ZWIERZĘCEGO

Gdy kupisz zwierzęta, zyskasz kolejne źródło przychodu: krowy dają mleko, owce wełnę, a kury znoszą jaja. W twoim interesie jest uzyskanie za nie najwyższej ceny.

### MISJE

Co pewien czas będziesz otrzymywać szansę na wypełnienie konkretnych misji w określonym czasie.

Jeżeli przyjmiesz misję, na mapie zacznie mrugać wskaźnik, który pokazuje ci, gdzie masz się udać. Pojawi się także licznik, który wskaże, ile czasu pozostało do ukończenia zadania.

Za każdą wypełnioną misję otrzymasz pieniądze.

### RODZAJE NASION



Spośród czterech rodzajów ziarna (pszenica, rzepak, jęczmień, kukurydza) możesz wybrać, które chcesz zasiać.

W każdym razie, powinieneś siać tylko tyle, ile możesz zebrać, gdyż wszystko, co nie zostanie zebrane, zgnije. Aby zbierać kukurydzę, musisz posiadać specjalne ostrze do kombajnu, które można kupić w sklepie.



pszenica



rzepak



kukurydza



jęczmień

## PUNKTY SPRZEDAŻY I CENA ZIARNA

Aby zarabiać pieniądze, musisz dostarczać swoje zbiory do jednego z punktów sprzedaży (dworzec kolejowy, młyn, gospoda, plac załadunkowy lub magazyn).

Cena zależy od częstotliwości sprzedaży i ilości ziarna. Przykładowo, jeżeli będziesz ciągle sprzedawać rzepak, jego cena spadnie, a ty niewiele zarobisz.

Z drugiej strony ziarna, których nie sprzedajesz zbyt często, osiągają wysokie ceny. Korzystaj z komputera podręcznego, by sprawdzać ceny w każdym z punktów sprzedaży.

### DUŻE ZAPOTRZEBOWANIE

Stacje wylądowcze rywalizują ze sobą. Czasami niektóre z nich mogą zgłosić zwiększone zapotrzebowanie na jakiś towar. Rozpoczyna się wtedy okres dużego zapotrzebowania.

Stacja wylądowcza oferuje wówczas za pożądaną towar znacznie wyższą cenę niż konkurenci. Gdy jedna ze stacji zgłosi duże zapotrzebowanie na dany towar, otrzymasz powiadomienie. Informacje o zapotrzebowaniu stacji na towary znajdziesz w swoim komputerze przenośnym.

### FINANSE



Kolejnym sposobem na zdobycie gotówki i zarządzanie finansami jest wizyta w banku.

Jeśli udasz się do bankomatu i aktywujesz obracający się symbol pieniądza, otrzymasz informacje na temat swojej bieżącej sytuacji finansowej.

Na ekranie finansów wyświetla się informacja o twoim dochodzie oraz wydatkach z bieżącego dnia i dwóch poprzednich. Widnieje tam również wiadomość o twojej pożyczce bankowej.

Jeśli nagle potrzebujesz więcej pieniędzy, możesz pożyczyć z banku 5000 \$ lub wielokrotność tej sumy. Na koniec każdego dnia musisz jednak zapłacić odsetki.



## MASZYNY I URZĄDZENIA

Aby skutecznie zarządzać polami i regularnie karmić zwierzęta, masz do swojej dyspozycji wiele różnych maszyn i narzędzi:

### TRAKTOR

Z wielu narzędzi można korzystać wyłącznie wtedy, gdy są podłączone do traktora. Im większy i cięższy sprzęt, tym potężniejszy musi być traktor.



### ŁADOWACZE CZOŁOWE

Ładowacze czołowe lub teleskopowe umożliwiają wykonywanie takich zadań jak transportowanie palet wełny czy ładowanie obornika do rozrzutników obornika.



### PLUGI

Zanim będzie można zasiać nasiona, trzeba będzie zaorać glebę plugiem. W sklepie dostępnych jest kilka plugów o różnych rozmiarach.



### SIEWNIKI

Możesz siać różne nasiona, w zależności od modelu siewnika. Opis w sklepie udzieli ci szczegółowych informacji.

Siewniki opróżniają się, gdy z nich korzystasz. Aby je napętnić, musisz podjechać do palet z nasionami, które znajdują się na twojej farmie, w sklepie z produktami rolniczymi i w centrum ogrodniczym.

### OPRYSKIWACZE

Aby poprawić ewentualne zbiory, możesz nawozić rośliny za pomocą opryskiwaczy.

Opryskiwacze opróżniają się, gdy z nich korzystasz. Możesz je napętnić w niebieskim zbiorniku z nawozem, który znajduje się na twojej farmie.

Jeżeli posiadasz bydło, możesz użyć obornika, by nawozić swoje pola w bardziej organiczny sposób.



### KOMBAJNY

Gdy ziarno dojrzeje, możesz wsiąść do kombajnu, podłączyć właściwą żniwiarkę i zebrać plony.

By zbierać kukurydzę, musisz podłączyć odpowiednią przystawkę.



### PRZYCZEPY

Po zapełnieniu zbiornika kombajnu możesz rozładować zbiory do wywrotki. Następnie możesz podjechać do przyczepy na jednej ze stacji rozładunkowych, aby otrzymać pieniądze za zbiory.

Jeżeli nie chcesz od razu sprzedawać swoich zbiorów, możesz je przechować w silosach na farmie.



### PRASA

Słoma, która gromadzi się podczas młócenia, może być sprasowana w bele. Dostępne są prasy dla kwadratowych i okrągłych bel.

### AUTOMATYCZNY ŁADOWACZ DO BEL

Automatyczny ładowacz do bel znacznie ułatwia zbieranie i transportowanie kwadratowych beli. Następnie możesz je ułożyć w dowolnym miejscu.



### KULTYWATORY

Skorzystaj z kultywatora, aby spulchnić ziemię. Po spulchnieniu gleby możesz ją ponownie obsiać.

### KOSIARKI

Użyj kosiarki, aby kosić trawę. Trawę do koszenia można znaleźć praktycznie wszędzie, ale możesz też tworzyć własne pola trawy.



### PRZYCZEPA SAMOZBIERAJĄCA

Podłącz przyczepę do traktora, włącz ją, a następnie przejedź po skoszonej trawie, aby ją załadować. Możesz nakarmić swoje zwierzęta sianem lub wyrzucić je na jeden z zielonych stosów.

### PRZETRZĄSACZ

Aby przyspieszyć proces suszenia skoszonej trawy, możesz skorzystać z przetrząsacza.



### ZGRABIARKA

Zgrabiarka zgrabia skoszoną trawę, przez co łatwiej ją zebrać za pomocą przyczepy samozbierającej lub prasy.





## ZIEMNIAKI

Aby posadzić ziemniaki, musisz posiadać odpowiednie maszyny. Na początek potrzebujesz sadzarki do ziemniaków, takiej jak GL 420 firmy Grimme. Aby napęłnić maszynę ziemniakami, możesz podstawić ją pod pas transmisyjny na farmie lub wrzucać ziemniaki ręcznie za pomocą ładowacza czołowego i łopaty. Możesz także napęłnić sadzarkę przy paletach z nasionami, ale to kosztuje pieniądze.



Aby zebrać ziemniaki, będzie ci potrzebny kombajn do ziemniaków TECTOR 415 firmy Grimme. Ta potężna maszyna błyskawicznie wybierze wszystkie ziemniaki. Następnie możesz rozładować je do przyczepy, umieszczając ją przy kombajnie.

## BURAKI CUKROWE

Podobnie jak w przypadku ziemniaków, potrzebujesz specjalnych maszyn, aby sadzić i zbierać buraki cukrowe. Aby je zasadzić, skorzystaj z sadzarki EDX 6000 firmy AMAZONE. Nasiona buraków cukrowych są dostępne przy paletach z nasionami na twojej farmie, w sklepie z produktami rolniczymi oraz w centrum ogrodniczym.



Aby zebrać buraki cukrowe, skorzystaj z kombajnu do buraków cukrowych MAXTRON 620 firmy Grimme. Ta maszyna działa podobnie do kombajnu do ziemniaków.

## ZARZĄDZANIE ZWIERZĘTAMI

Poza maszynami i narzędziami w sklepie możesz także kupić zwierzęta. Jeżeli kupisz krowy, zostaną automatycznie przetransportowane na twoje pastwisko.



## PRODUKCJA MLEKA

Krowy dają mleko tylko wtedy, gdy są nakarmione. Możesz je nakarmić sianem, skoszoną kukurydzą lub słomą. Jeżeli dobrze je nakarmisz, będą dawać więcej mleka. Jeżeli nie nakarmisz ich odpowiednio, ilość mleka będzie mniejsza o połowę.

Statystyki w komputerze przenośnym dają informacje na temat poziomu napełnienia koryta (siano) i silosu (kukurydza).

Maszyna dojąca na pastwisku zapewnia automatyzację procesu dojenia. Krowy same poddają się procesowi, gdy są gotowe dać mleko.

Ciężarówka mleczarza codziennie przyjeżdża na pastwisko i zabiera mleko. Pod koniec każdego dnia pieniądze zarobione ze sprzedaży mleka trafiają na twoje konto.

## WÓZ ASENIZACYJNY

Poza mlekiem twoje krowy dają także płynny obornik, który jest przechowywany w niebieskim zbiorniku koło pastwiska.

Możesz napełnić nim wóz asenizacyjny i rozrzucić go na polach jako organiczny nawóz. Możesz go także napełnić w biogazowni.



## ROZRZUTNIK OBORNIKA

Dzięki tej przyczepie możesz rozrzucić obornik po polu. Skorzystaj z ładowacza czołowego, aby zebrać obornik z gnojowiska obok pastwiska dla krów i załadować go do rozrzutnika.

## SIECZKARNIA

Jak wspomnieliśmy wcześniej, możesz karmić swoje krowy nie tylko trawą, ale też kukurydzą. Kiszonka kukurydziana powstaje dzięki sieczkarni Krone.

Ponieważ sieczkarnia nie posiada zbiornika, musisz bezpośrednio podłączyć do niej przyczepę lub zatrudnić robotnika, który będzie jechał przyczepą koło sieczkarni.

Wyładuj kiszonkę do silosu koło pastwiska dla krów lub do jednego z silosów przy biogazowni.





## PASZOWÓZ

Jeżeli chcesz zoptymalizować paszę dla swoich zwierząt, możesz skorzystać z Kuhn SPV Confort 12. Ten automatyczny paszowóz umożliwi ci wymieszanie siana, kiszonki i słomy. Gdy tylko proporcje będą odpowiednie, symbol po prawej stronie zmieni kolor z czerwonego na niebieski i będzie można rozpocząć karmienie zwierząt.



## OWCE

Podobnie jak w przypadku krów, wszystkie kupione owce są automatycznie dostarczane na pastwisko. Owce to jedyne zwierzęta, które dają wełnę. Im więcej ich masz i im bardziej są szczęśliwe, tym więcej dadzą wełny dobrej jakości. Obok pastwiska owiec znajduje się miejsce, gdzie regularnie pojawiają się palety z wełną. Możesz skorzystać z ładowacza czołowego, by przetransportować je do przędzalni, gdzie zostaną sprzedane.

## KURY

To, ile jaj zbierzesz, zależy od liczby kur oraz od tego, czy są one szczęśliwe. Odwiedź kurnik i zbierz wszystkie jaja, które znajdziesz. Jaja można sprzedać w wiosce lub w sklepie z produktami rolniczymi.



## WSKAZÓWKI

- Jeżeli pozostawisz niektóre dojrzałe zboża zbyt długo na polu, uschną. Siej tylko tyle, ile możesz zebrać.
- Za wszystkie maszyny i narzędzia trzeba wносить stałą opłatę, której wysokość możesz sprawdzić w swoich finansach. Im mniej maszyn posiadasz, tym mniej za nie płacisz.
- Twoje silosy mogą być wypełnione ziarnem, w zależności od wybranego poziomu trudności. Sprzedaj je, by poprawić swoją sytuację finansową na początku gry.
- Dobrze jest zaparkować maszyny w ważnych miejscach (np. pastwisko dla krów czy sklep z maszynami). Dzięki temu możesz szybko się tam dostać, przełączając się między pojazdami.
- Jeżeli ceny ziaren są niskie, możesz przechować je w silosach na farmie i poczekać kilka dni, aż się ustabilizują.

## PORADY

Oto kilka porad, które ułatwią ci start w Farming Simulator.

- Hagenstedt to idealna mapa na początek. Po rozpoczęciu gry zostaniesz oprowadzony po mapie i zapoznasz się z różnymi miejscami oraz narzędziami.
- Więcej informacji o Farming Simulator możesz uzyskać, udając się do budek telefonicznych lub sprawdzając samouczki z menu głównego.
- Na początku swojej kariery otrzymasz pole gotowe do zbioru tuż koło farmy. Możesz je skosić, a następnie umieścić pszenicę w najbliższej przyczepie, by następnie sprzedać ją w mieście.
- Możesz zatrudnić robotnika, który będzie kosił pole za ciebie, ale to kosztuje.
- Możesz także przechowywać zbiory w silosie koło farmy, by sprzedać je, gdy ceny będą wyższe.
- Po zakończeniu zbiorów użyj kultywatora, aby spulchnić glebę i zasiać nowe nasiona.
- Na początku gry kupuj tylko niezbędne pojazdy. Utrzymanie ich kosztuje.
- Misje to szybki sposób na zarobienie pieniędzy. Aby móc je wykonywać, nie zwlekaj z kupnem ładowacza czołowego, widel paletowych oraz kosiarki.
- Jeżeli na początku gry zdobędziesz ule i kury, będziesz miał stały przychód pieniędzy przy niewielkim koszcie utrzymania.
- Z drugiej strony odczekaj trochę, zanim kupisz zwierzęta (krowy i owce), gdyż wyposażenie niezbędne do ich utrzymania jest drogie.



# MAPY - HAGENSTEDT

1-42 Pola

- A** Port
- B** Sklep z produktami rolniczymi
- C** Sklep z maszynami
- D** Wioska
- E** Biogazownia
- F** Pole kempingowe
- G** Gospoda
- H** Plac załadunkowy
- I** **Moja farma**
- J** Mleczarnia
- K** Centrum ogrodnicze
- L** Wieża ciśnień
- M** Pastwisko dla owiec
- N** Młyn
- O** Przędzalnia
- P** Pastwisko dla krów
- Q** Pole golfowe



## WAŻNE MIEJSCA

### SPRZEDAŻ

- Wyładunek ziarna
- Wyładunek ziarna
- Sprzedaż jaj
- Przędzalnia

### KUPNO

- Stacja benzynowa
- Sklep

### GRACZ

- Silos gracza
- Pastwisko dla owiec
- Pastwisko dla krów
- Kurnik

### POMOC

- Budki telefoniczne
- Finanse



# MAPY - WESTBRIDGE HILL

1-21 Pola

- A** Boisko bejsbolowe
- B** Centrum ogrodnicze
- C** Magazyn
- D** Wioska
- E** Pole kempingowe
- F** Plac załadunkowy
- G** Sklep
- H** **Moja farma**
- I** Młyn
- J** Pastwisko dla owiec
- K** Kino samochodowe
- L** Mleczarnia
- M** Restauracja
- N** Biogazownia
- O** Pastwisko dla krów
- P** Przedzalnia
- Q** Bar



## WAŻNE MIEJSCA

### SPRZEDAŻ

- Wyładunek ziarna
- Wyładunek ziarna
- Sprzedaż jaj
- Przędzalnia

### GRACZ

- Silos gracza
- Pastwisko dla owiec
- Pastwisko dla krów
- Kurnik

### KUPNO

- Stacja benzynowa
- Sklep

### POMOC

- Budki telefoniczne
- Finanse



## NAZWA PRODUKTU: FARMING SIMULATOR

Focus Home Interactive gwarantuje do dziewięćdziesięciu (90) dni od daty zakupu Produktu, że nosnik zawierający oprogramowanie pozostanie wolny od wad produkcyjnych i defektów pod warunkiem użytkowania zgodnego z przeznaczeniem (wylaczając zaniedbania, niewłaściwe użytkowanie lub nadużywanie). W przypadku gdy nosnik okaże się wadliwy w podanym okresie, Focus Home Interactive zobowiązuje się, wedle swego wyboru, zastąpić produkt wadliwy (o ile produkt będzie jeszcze produkowany przez Focus Home Interactive) lub dostarczyć produkt równy

lub niższej wartości, zgodnie z poniższymi warunkami. W celu wymienienia wadliwego produktu, prosimy o przesłanie Produktu wraz z oryginalnym opakowaniem (na koszt nadawcy), oraz wraz z dowodem zakupu i opisem napotkanego problemu, a także z pełnym adresem i danymi kontaktowymi do działu pomocy technicznej Focus Home Interactive.

Sugerujemy wysłanie paczki poleconej, wymagającej pokwitowania odbioru na następujący adres:

**Focus Home Interactive, Support Technique,  
100 avenue du général Leclerc,  
93692 PANTIN CEDEX - FRANCE**

## POMOC TECHNICZNA

Jeżeli napotkasz problemy podczas instalacji i gry w Farming Simulator, skontaktuj się z naszym działem pomocy technicznej, wysyłając e-mail lub dzwoniąc (usługa francuska/angielska):

**Email : support@focus-home.com**

**Telefon: +33 (0)1.48.10.75.95 (od poniedziałku do piątku w godz. 9:00 – 13:00 GMT).**

## GIANTS SOFTWARE

**Executive Producer**  
Christian Ammann

**Lead Programmer**  
Stefan Geiger

**Lead Artist**  
Thomas Frey

**Lead Designer**  
Renzo Thönen

**Lead Animator**  
Mikael Persson

**Programmers**  
Thomas Brunner  
Jonathan Sieber  
Melanie Imhof  
Manuel Leithner  
Eddie Edwards  
Claire Rogers  
Sylvain Grosdemouge  
Tony Albrecht

**Senior Artist**  
Marc Schwegler

**Artists**  
Jozef Rolincin  
Thomas Flachs  
Roger Gerzner  
Sebastian Homberger

**Sound Designer**  
Tobias Reuber

**Music Composer**  
Paavo Härkönen

**QA Lead**  
Chris Wachter

**QA Testers**  
Stefan Seidel  
Manuel Adams  
Lukas Guhl  
Hans-Peter Imboden  
Norman Görk  
Sven Bräutigam  
Alain Levy

## FOCUS HOME INTERACTIVE

**Department of Agriculture**  
Cédric Lagarrigue

**Farmer Wants a Wife**  
Thomas Barrau  
Anne-Sophie Vernhes  
Tristan Hauvette  
Xavier Assémat  
Adrien Rotondo  
Sandra Mauri  
Thibault Chuffart  
Thomas Corbino

**Rippers**  
Luc Heninger  
Mohad Senglali  
Nathalie Phung  
Thierry Ching  
Florent D'Hervé  
Théophile Gaudron  
Pierre Del Grosso

**Peon**  
Ugo Ribaud  
Xavier Sanson  
Christopher Pierron  
Rémi Lebigre  
Pierre Chiron  
Paul Fiat  
Jérémya Forêt  
Jean-Michel Comtois  
Marie-Thérèse Nguyen

**Farmers' Almanac**  
Marie-Caroline Le Vacon

**Agricultural Retailers Association**  
John Bert  
Aurélien Rodrigues  
Aline Janzekovic  
Vincent Chataignier  
Yann Le Guellaut  
Stéphanie Olbé  
Vincent Duhnen

**Farmville inhabitants**  
François Weytens  
Diane Dufraisay-Couraud  
Manon Lestrade

**City guys**  
Stéphan Le Gac Savoye  
Camille Lallement

**Organic farming**  
Jean-Michel Hellendorff  
Damien Duca  
Dimitri Robert

**Chicken Run**  
Jean-Joseph Garcia  
Gildas Souka  
Aurélien Clou

**Meteorological Service of Canada**  
Nathalie Jérémie  
Adrien Bro  
Florette Nsele  
Stéphane Figon  
Maureen Bolger  
Areski Ouazir  
Lasconie Lukusa M.  
Ramata Diallo

**Food Industry Lobby**  
Deborah Bellangé

**Shepherd**  
Jean-Pierre Bourdon





**GIANTS**  
SOFTWARE

**FOCUS**  
HOME INTERACTIVE

**PhysX**  
NVIDIA

© 2013 GIANTS Software GmbH. Published and distributed by Focus Home Interactive under license of Giants Software. Farming Simulator, Giants Software and its logos are trademarks or registered trademarks of Giants Software. Focus, Focus Home Interactive and its logos are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. All manufacturers, agricultural machinery, agricultural equipment, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. The agricultural machines and equipment in this game may be different from the actual machines in shapes, colours and performance.